Mainumby #9 (*)
“Temporal de Santa Rosa”
Brian Mackern (**)

(*) Los textos fueron extraídos de la entrevista realizada al artista por Ana Laura Goñi y Federico Sequeira, responsables de la Sección Mainumby de la revista Tekoporá, el día 22 de mayo de 2024.

(**) Brian Mackern (Uruguay), desarrolla proyectos artísticos digitales e híbridos basados en la red desde 1995. Músico, compositor y creador de estructuras y entornos sonorovisuales autogenerativos y reactivos. Su práctica artística indaga en esferas definidas por los recuerdos y la rememoración, la representación alternativa de la localización, las geografías y cartografías urbanas, el ruido, las mezclas, el error. Su trabajo, principalmente relacionado con procesos y estructuras que atraviesan el entorno digital y el físico, explora el diseño de interfases, la creación de juguetes sonoros, las transposiciones digitales de la representación, los objetos sonorovisuales, el netart, el arte sonoro y la arqueología digital. Ha presentado su obra y ofrecido talleres y conferencias por toda América Latina y Europa. Su obra se ha exhibido en los principales festivales de arte y recibido reconocimientos de numerosas instituciones. Curador y coordinador de proyectos relacionados con arte y educación basados en tecnologías contemporáneas (https://netart.org.uy/brian.html)

Temporal de Santa Rosa, concierto *fulldome*, Planetario Bogotá, 2012

 # Temporal de Santa Rosa / selected venues [2008-2014]: https://vimeo.com/79529416
 # Maleta del Temporal de Santa Rosa: https://vimeo.com/120362847
 # RELÁMPAGOS v1.0 - Temporal de Santa Rosa: https://vimeo.com/228828145

“Poema Perifónico” (fragmento)

Mi tímpano está allá arriba.
En una hamaca paraguaya
que se balancea en el aire.

Velocidades espantosas
me traen las palabras.

Un tísico me habla desde el Brasil.

La Tierra gira entre las ondas
con un estremecimiento de espanto.

Alfredo Mario Ferreiro (1927)

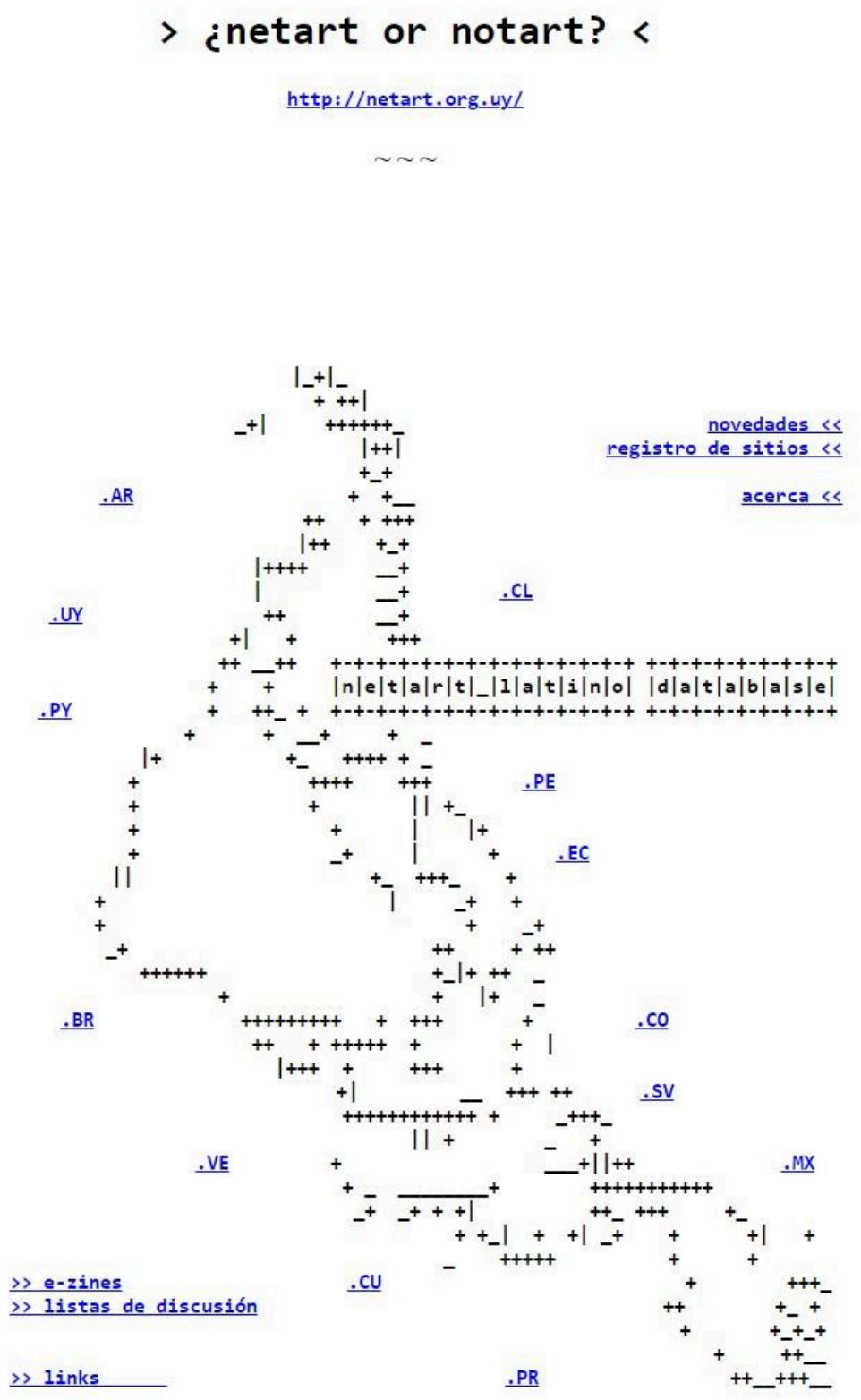
Trayectoria

Vengo del mundo de la música desde los años ochenta, cuando tocaba el bajo. En los años noventa, con la llegada de las computadoras y, sobre todo, la aparición de Internet en 1995, me sumergí por completo en esta nueva herramienta. Lo primero que me interesó fue continuar explorando el free jazz y la aleatoriedad, además de la programación sonora, aprovechando las nuevas posibilidades que ofrecían las herramientas digitales. Esto me llevó a involucrarme profundamente en la fractalización MIDI y en la algoritmización de la música. Fue un viaje alucinante descubrir cómo conseguir patrones algorítmicos que desarrollaran series musicales. Eso fue lo que me hizo entrar en la máquina. Era otra época. Pertenezco a una generación que tenía un concepto diferente del mundo y una manera distinta de trabajar en él. Incluso ahora, cuando programo algo, siempre estoy pensando en cableados y en módulos reales, físicos.

Net.art

Cuando empieza la disponibilidad de internet, dejo de un lado lo estrictamente musical y me involucro con un movimiento global de práctica artística llamado Net.art. Que surge muy fuerte en esa época, y que como todo movimiento nuevo, tenía sus teorías ambiciosas y a su vez tan inocentes, expresadas en manifiestos que surgieron en ese momento. Estábamos todos construyendo una comunidad, una inteligencia colectiva que nos iba a permitir ser cada vez mejores. Había otra mirada del mundo interconectado, que no es la actual. Donde estamos con una internet del control, del mercado. Internet, hasta principios del 2000, fue bastante libre. No había tanto control. Incluso no había intereses de grandes empresas, el tema de las ventas de datos y todo ese tipo de cosas. Por ejemplo, Microsoft demoró como dos años en sumarse a la carrera de los browsers. Estaban Netscape, Mosaic, etc., Internet Explorer apareció bastante más tarde. No apostaban a ese mercado, entonces era un terreno súper libre y había un movimiento de Net.art muy interesante, de net.artistas de todo el mundo que estábamos todos conectados. Ahí fue donde más me desarrollé junto con otro uruguayo, Alcides Martínez Portillo (1951-2001). Era un artista mayor que yo, –para mí ha sido un referente dentro de Uruguay–,

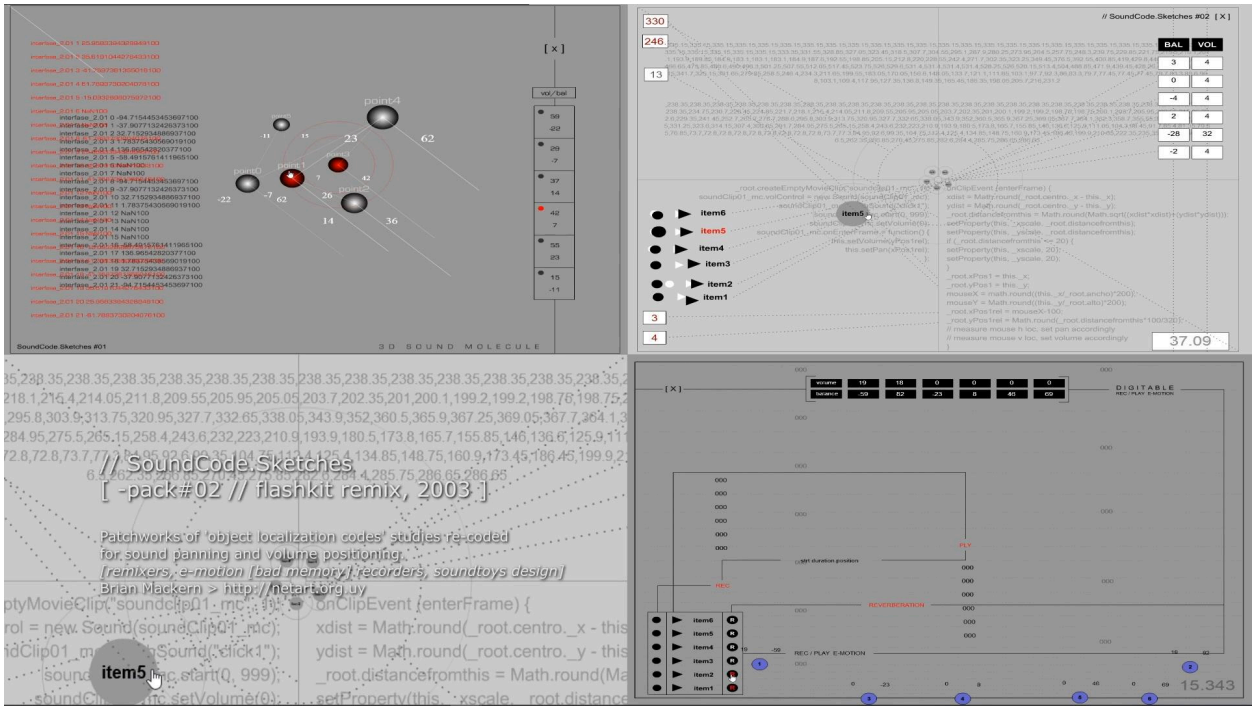
venía de los años sesenta y setenta, de la performance, la instalación y el videoarte, tenía un caudal de conocimiento artístico muy importante y si bien yo había hecho Bellas Artes –aunque en esa época, ahí hasta la fotografía estaba mal vista–, me ayudó enormemente. En ese entonces, había muy poca disponibilidad de acceso a recursos. Siempre cuando aparecen nuevas tecnologías o medios en el arte, es como que se reinventara la rueda. En realidad, el Net.art tenía un montón del dadaísmo, de fluxus, de los situacionistas, de todas las vanguardias del siglo XX. A su vez, por la naturaleza misma del medio, muchas disciplinas convergían en el Net.art: músicos, diseñadores, programadores, ingenieros, arquitectos, escritores y personas investigando cartografías alternativas, como la cartografía del ciberespacio y otros temas relacionados. Fue un medio que posibilitó la transdisciplina y bastante horizontal en ese momento. Después, cuando esto comienza a ser una parte de la historia de internet y dentro de la historia del arte, se empiezan a construir discursos desde la hegemonía del norte, como suele suceder, donde están los centros de poder teórico. Empiezan a salir libros en los cuales los net.artistas eran solamente europeos, totalmente en contra de sus propias ideas, porque el Net.art se propone como una práctica totalmente horizontal y no jerárquica, global y descentralizada. A partir de esta situación, y como respuesta a esta ausencia, comienzo una fase muy interesante para mi, que es la recuperación de toda la movida de net.artistas latinoamericanos. He hecho bastantes publicaciones al respecto, la primera es una que está online, cuya interfaz está dibujada en ASCII –cuando dibujas con caracteres–, es el mapa de Torres García –el de América del Sur invertido–, en cada uno de los países hay un link, que está denominado por el dominio de cada país, a través del cual se puede acceder a listados de links y descripciones de net.artistas. Eso anduvo muy bien, salió un libro muy lindo por el 2008. Así que he estado involucrado, no solo en la parte del hacer, sino también en la parte del reconocer. A nivel del trabajo creativo, lo primero fue la música, después la programación y toda la parte del estar en internet, estar en el ciberespacio. A mí me movía mucho una frase de Roy Ascott –un teórico inglés–, él hizo una publicación en los años noventa sobre el ciber-chamanismo: así como los chamanes se interconectaban por medios vegetales con otros universos y están comunicados entre ellos, hablaba de los internautas que utilizaban el medio digital para las mismas funciones. Era un poco así como uno se sentía, era muy raro para la época experimentar el tema de la simultaneidad, el tema de la ubicuidad, la interconectividad, y la construcción de comunidades online que eran muy activas.



¿netart o notart? (2000 - 2005): https://netart.org.uy/latino/index.html

Soundtoys

Luego empecé a desarrollar instrumentos sonoros online, que eran interactivos o reactivos, uno podía ir jugando con el mouse y el teclado y generar música. A eso yo lo llamaba soundtoys, llegué a desarrollar cerca de 300. Actualmente estoy trabajando en la recuperación de esas cosas, porque a esta altura ya estamos hablando de arqueología de lo digital. Hay muchas cosas que ya no se pueden apreciar porque los sistemas han cambiado, hay softwares que han desaparecido, los cambios en las maneras de proceso, etcétera. Yo tengo en mi estudio máquinas nativas con sistemas nativos, pero también están saliendo muchos emuladores virtuales para poder recrear esas piezas que ya no se pueden ver en ningún computador actual. Dentro de esos soundtoys y sitios de internet que eran totalmente navegables a nivel sonoro, empecé a trabajar temáticas. La temática que más me interesó en un principio fue la representación del ciberespacio y también, de la geografía a nivel digital. O sea, qué es lo que pasa a nivel digital con el tema de la representación espacial o ciberespacial y eso transmitirlo a nivel sonoro.



Soundtoys: https://netart.org.uy/network/

Radioperador

En esa época yo trabajaba en diseño web, pero también durante muchos años, trabajé como radioperador de una radio costera. Una estación de ANTEL, CWF/Punta Carretas Radio, ya desaparecida debido a la obsolescencia tecnológica, que era de atención radio marítima, donde atendíamos barcos y nos ocupábamos de la Salvaguarda de la Vida Humana (SVH) en el mar, además de comunicaciones comerciales y otros servicios. Esta labor reflejaba mi lado más "boomer", como mencioné al principio. El interés desde niño, por el tema de la radio, de la transmisión de información a través del aire. De cómo esa transmisión es tan frágil, casi mágica, pero a la vez, cómo es interferida por diferentes tormentas solares y atmosféricas. Y los ruidos. Tratar de sintonizar la BBC, Radio La Habana o Radio Moscú en los años setenta, todos esos ruidos que se escuchan cuando se busca la sintonía fina que son casi como instrumentos sonoros, como instrumentos musicales.

Temporal de Santa Rosa

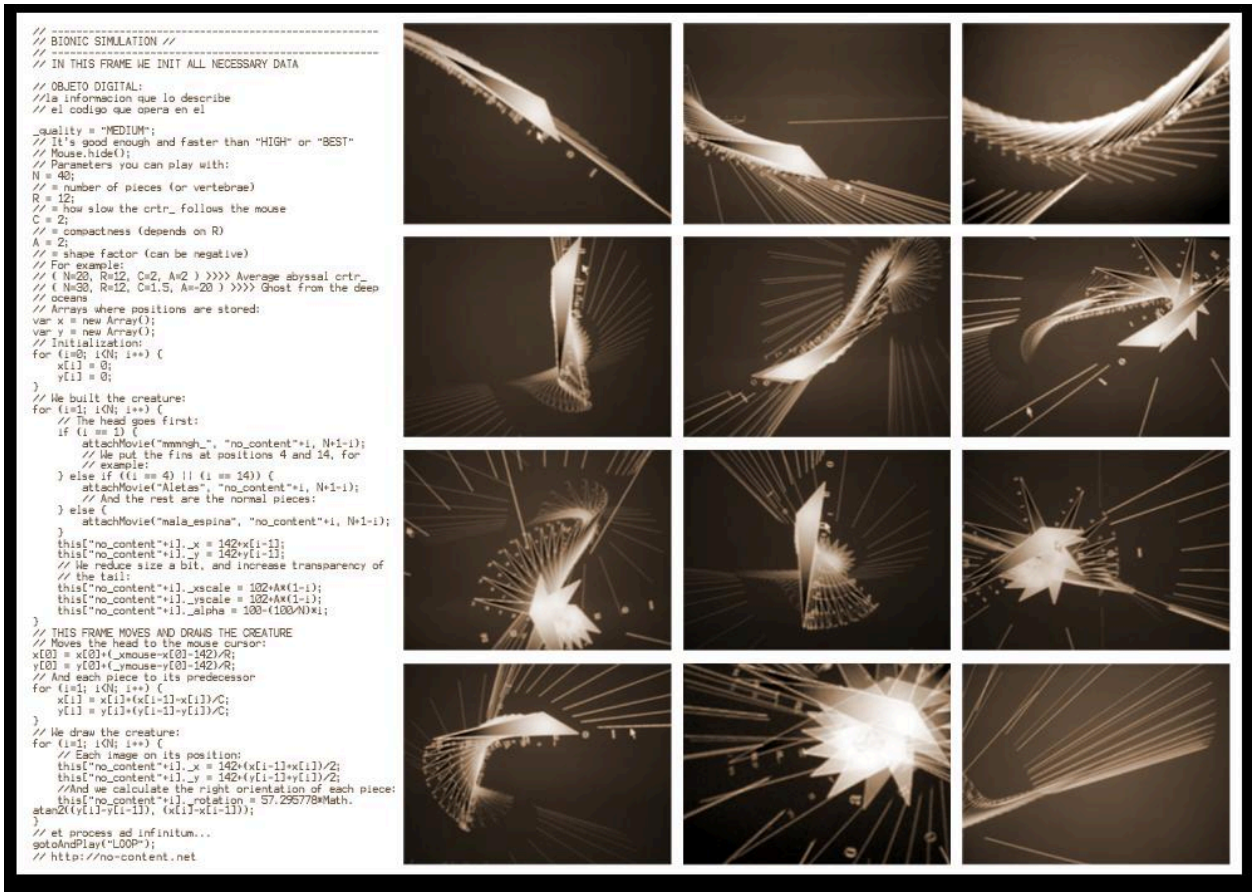
Cuando venían las tormentas, los radioperadores empezábamos a sentir esa radiointerferencia típica, provocada por tormentas, éramos casi como meteorólogos. Ya sabíamos que se venía la tormenta o que había una tormenta entre el barco y la estación y hasta el grado de importancia de esa tormenta, sólo por los ruidos radioeléctricos que producía en las radiofrecuencias. Y a mí lo que me despertaba mucho interés –que pasa en lo digital–, es el tema de la transposición de datos. O sea, podés estar trabajando con música y al ser todo ceros y unos –representaciones digitales–, podés pasarla a imágenes o podés pasar una imagen a sonido, o una imagen a texto, o el texto a música. Con la radiointerferencia me pasaba un poco eso, interesado en el ruido provocado por la tormenta y cómo ese ruido –que nosotros odiábamos

porque no nos permitía comunicarnos entre las radioestaciones–, era una señal de la presencia de esa tormenta. Empiezo a trabajar con ese eje, invirtiendo lo que es señal y ruido, el ruido en realidad es una señal, una información del pasaje de la tormenta, y empiezo a hacer grabaciones de campo durante muchos años. En principio, no hacía nada con esas grabaciones, me gustaban y las tenía en cassettes. A veces, las escuchaba cuando me dormía. En particular, el temporal de Santa Rosa tenía una mística especial para mí, una conexión casi ritual que compartimos los rioplatenses con esa tormenta. Santa Rosa son las tormentas de primavera que ocurren al finalizar el invierno, alrededor del 30 de agosto, día de Santa Rosa. He leído algunos estudios de ciencias meteorológicas discutiendo la existencia del temporal de Santa Rosa, su relativa periodicidad, pero no se puede negar su impacto, ya que es también una construcción popular, lo cual me fascina. Hay muchísimas referencias a ella en la cultura, desde Ida Vitale con su “Agosto, Santa Rosa”, al payador Gustavo Guichón con su “Donde No Pasó la Ciencia”. No soy científico para discutir esos temas, aunque me encanta estudiar datos científicos e interpretarlos desde una perspectiva artística.

Temporal de Santa Rosa, instalación (2017): http://temporal.uy/stormbox/index.html

Definición como artista

Entre otros, obtuve un premio del 50° Salón Nacional y el jurado me catalogó como videoarte. Yo no soy quién para discutirlo, porque además, no tengo tan claro que es el videoarte. Sí conozco, por supuesto, la definición del videoarte en lo que refiere a la historia del arte, pero en realidad, ¿cómo definir videoarte a esta altura? Es difícil de catalogar. Yo me dejé catalogar muchas veces como net.artista y eso, al referirse a alguien que trabaja con internet, no significa nada, menos ahora que estamos todos conectados a internet 24-7. ¿Qué es ser net.artista? Todo el mundo lo es, todo el mundo está subiendo sus memes y sus producciones personales en sus plataformas. Esa creatividad global ya está sucediendo y es parte de una rutina diaria. Por otro lado, se ha transformado en algo totalmente irreflexivo y ahí está la crítica. En realidad, esto es alimento para grandes plataformas a las que no les interesa ese producto o ese contenido, sino el dato que uno está tirando y también los datos de quienes *likean* todo eso. Es muy vidrioso el tema, yo prefiero declararme artista y dejarla por esa. Mi trabajo se centra en lo sonoro-visual, utilizando medios tanto analógicos como digitales, aunque mi enfoque y lógica proviene enteramente del mundo digital. Me considero un artista digital que busca la interactividad y la reflexión sobre las tecnologías contemporáneas. También, me dedico a la recuperación de tecnologías contemporáneas, me gusta muchísimo utilizar este tipo de herramientas. Busco la reactividad, la inmersión, desarrollo instalaciones –generalmente con sensores para que la gente pase de espectadores a participantes, porque los sensores al detectar los movimientos, posibilitan la modificación de la propia instalación–. En términos actuales, sería un artista de nuevas tecnologías o artista medial.

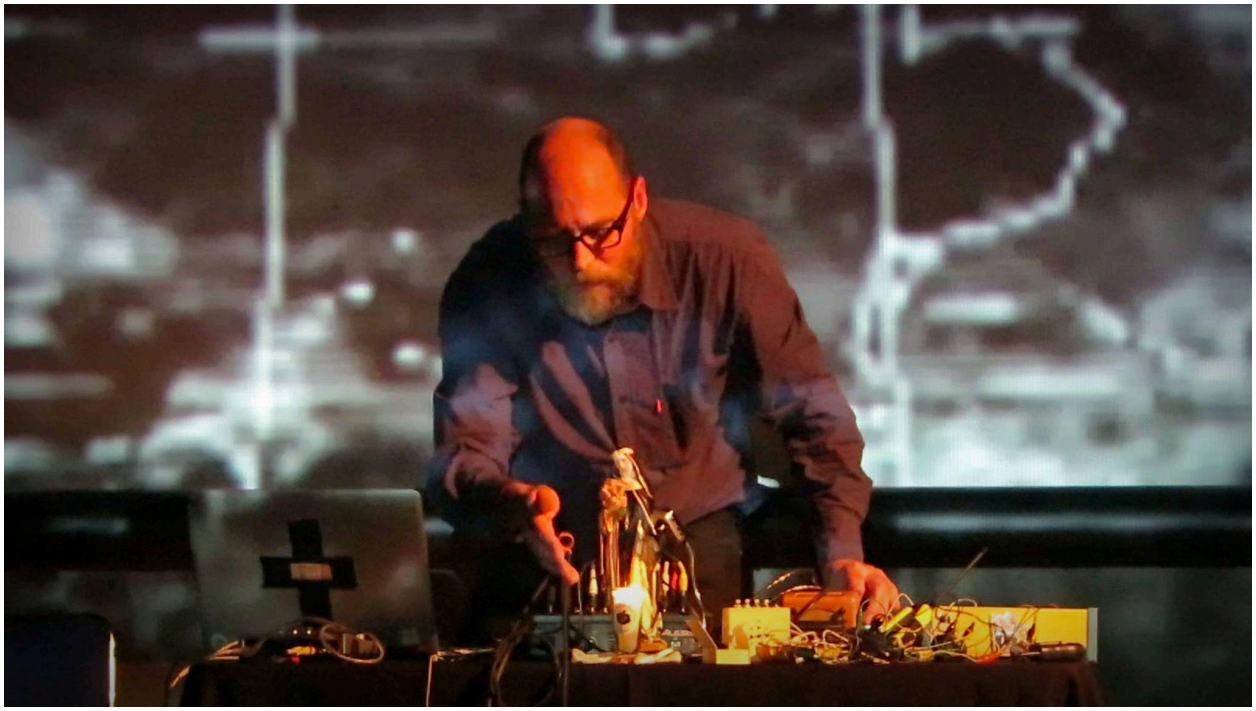

// BIONIC SIMULATION //
// IN THIS FRAME WE INIT ALL NECESSARY DATA
// OBJETO DIGITAL:
//la informacion que lo describe
// el codigo que opera en el
_quality = "MEDIUM";
// It's good enough and faster than "HIGH" or "BEST"
// Mouse.hide();
// Parameters you can play with:
N = 40;
// = number of pieces (or vertebrae)
R = 12;
// = how slow the crtr_ follows the mouse
C = 2;
// = compactness (depends on R)
A = 2;
// = shape factor (can be negative)
// For example:
// (N=20, R=12, C=2, A=2) >>>> Average abyssal crtr_
// (N=30, R=12, C=1.5, A=-20) >>>> Ghost from the deep
// oceans
// Arrays where positions are stored:
var x = new Array();
var y = new Array();
// Initialization:
for (i=0; i<N; i++) {
x[i] = 0;
y[i] = 0;
}
// We built the creature:
for (i=1; i<N; i++) {
// The head goes first:
if (i == 1) {
attachMovie("mmmgh_", "no_content"+i, N+1-i);
// We put the fins at positions 4 and 14, for
// example:
} else if ((i == 4) || (i == 14)) {
attachMovie("Aletas", "no_content"+i, N+1-i);
// And the rest are the normal pieces:
} else {
attachMovie("mala_espina", "no_content"+i, N+1-i);
}
this["no_content"+i]._x = 142+x[i-1];
this["no_content"+i]._y = 142+y[i-1];
// We reduce size a bit, and increase transparency of
// the tail:
this["no_content"+i]._xscale = 102+A*(1-i);
this["no_content"+i]._yscale = 102+A*(1-i);
this["no_content"+i]._alpha = 100-(100/N)*i;
}
// THIS FRAME MOVES AND DRAWS THE CREATURE
// Moves the head to the mouse cursor:
x[0] = x[0]+(_xmouse-x[0]-142)/R;
y[0] = y[0]+(_ymouse-y[0]-142)/R;
// And each piece to its predecessor
for (i=1; i<N; i++) {
x[i] = x[i]+(x[i-1]-x[i])/C;
y[i] = y[i]+(y[i-1]-y[i])/C;
}
// We draw the creature:
for (i=1; i<N; i++) {
// Each image on its position:
this["no_content"+i]._x = 142+(x[i-1]+x[i])/2;
this["no_content"+i]._y = 142+(y[i-1]+y[i])/2;
//And we calculate the right orientation of each piece:
this["no_content"+i]._rotation = 57.2957795*Math.
atan2(y[i]-y[i-1]), (x[i]-x[i-1]));
}
// et process ad infinitum...
gotoAndPlay("LOOP");
// http://no-content.net

Interfases sonoras (2002), premio del 50° Salón Nacional: https://mnav.gub.uy/catpdf/psn2002.pdf

Proyecto Temporal de Santa Rosa: el proceso

Soy un artista enfocado en los procesos y muy rara vez muestro procesos acabados. Algunas cosas las tengo como terminadas, porque me doy cuenta que ya no las voy a trabajar más. Generalmente tiendo a hacer algo que junte todos esos procesos, relacionados con una temática y eso sería una obra finiquitada. Con Santa Rosa, lo que me disparó a mí, fue la crisis del 2002. Ya se había venido la crisis argentina del 2001 y nosotros la estábamos esperando, como se espera un temporal. Eso fue lo primero que asocié. Tenía todo el trabajo para publicarlo y lo hice prácticamente en el mismo momento que se desata la crisis en Uruguay. La primera tormenta que hice estaba totalmente relacionada con la tormenta financiera. Todos sabemos lo que pasó, todas las muertes que hubo, los desastres que ocurrieron a partir de eso. Esto se asemejó a un temporal fortísimo, que estábamos esperando, pero sin saber lo que iba a pasar. Sobre esto hablábamos mucho con un gran amigo, un pensador, hombre de radio, artista, que es Gabriel Galli. Hablábamos de la debilidad, la fragilidad de esa esfera del confort en la que uno está inmerso, una construcción psicológica colectiva. Y esa burbuja se te rompe con nada. El primer trabajo relacionado al temporal, fue un CD Audio con todos esos sonidos ordenados por fecha de aparición –a medida que avanzaba la tormenta–, y por radiofrecuencia, en la cual estaban registrados, como si fuera un registro de campo puro y duro, de observador,

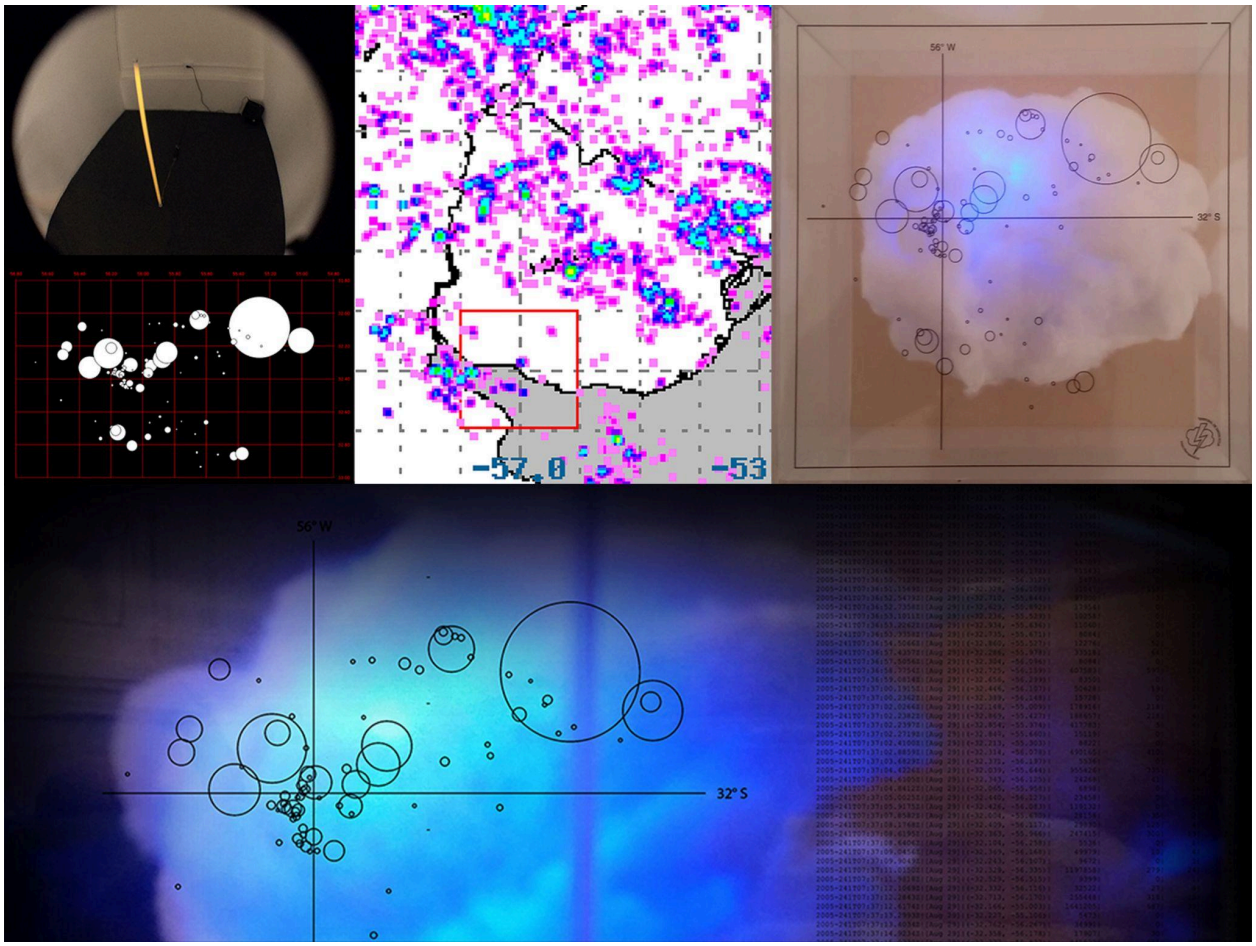
de corte científico. Ese trabajo sonoro fue liberado –lo saqué como CD, pero lo puse también en el sitio web para descargar gratis–, y fue reutilizado muchísimo por músicos experimentales.



Concierto en Festival Visiones Sonoras, CMMAS, Morelia, México, 2015

A partir de lo digital, a fines de los años noventa y principios del 2000, comienza a resurgir de una manera muy fuerte el tema del ruido. Entendido como una experiencia crítica y reflexiva sobre el medio digital, que siempre es presentado con una pureza, como de una verdad absoluta, como una representación matemática de la realidad. Resurge una especie de contracorriente que empezó a trabajar con el ruido. Llevo veintidós años trabajando con los ruidos de las radiointerferencias provocadas por el temporal y no me canso de hacerlo. A la gente le interesa, siempre me lo piden, cuando me invitan a festivales. Creo también que es muy atractivo el tema de lo ritual. Yo le he puesto cada vez más imaginería de la Santa, la primera Santa latinoamericana. Fue la que provocó un principio identitario de lo que es el latinoamericanismo en el criollo, el hijo del español. Ese adorar a una Santa latinoamericana, hizo que también se generara un proceso identitario de lo que es ser latinoamericano. Lo he trabajado en muchísimos aspectos y cada vez incorporo cosas, saco unas e incorporo otras. Va cambiando totalmente el temporal en su manifestación. El temporal fue un CD, fueron muchísimos conciertos –que los sigo haciendo–, fueron instalaciones reactivas, con la Santa y la imaginería santera. La tormenta actualmente es revisitada como algo contrario a lo que empezó, no como una tormenta que te amenaza, sino como una tormenta que te acoge y te protege. Es una instancia de sosiego y de tranquilidad, es como estar en un lugar que es el ojo de la tormenta, donde parece no haber tiempo ni espacio. En los conciertos sucede un trance, no se siente el paso del tiempo, es lo que tiene el ruido, ni principio ni final. Eso está ligado también a todas esas cosas que decía de los santos, de las comunidades online y del

ciber-chamanismo. Eso de sentirse en otro universo, en contacto con otras experiencias afectivas, donde se produce una especie de mancomunión con los presentes, y que te lleva a apreciar el ruido desde una escucha más profunda. Eso es un poco lo que busco.



Rayos y truenos / 29aug2005 / Orbit ID=44379 (2017): http://temporal.uy/relampagos/index.html

Posteriormente, conseguí el paquete de datos de un satélite que pasó por Uruguay –por noventa segundos–, durante el temporal de Santa Rosa de agosto del 2005, que fue particularmente violento. Ese satélite tenía instrumentos para detectar tormentas tropicales –sobre todo la presencia eléctrica, los relámpagos, los rayos, etcétera–. Con toda esa información, empecé a trabajar sobre la visualización de esos datos. Visualización y sonificación, es decir, interpretar esos datos de una manera visual y sonora. Lo hice a través de tubos de luz que seguían –como una partitura–, esos datos. En otra variante armé una caja que contenía una nube de algodón que tenía leds, que iban reproduciendo lo que detectó el satélite esos noventa segundos. El proyecto Santa Rosa pasó por lo interactivo, lo reactivo, la visualización, la sonificación. Para los quince años del proyecto hice una presentación bastante grande –una sala dedicada al temporal–, en el EAC (Espacio de Arte Contemporáneo de Montevideo). Para los veinticinco años, estoy pensando en hacer algo aún más abarcativo, junto a la publicación de un disco en vinilo de los ruidos.

El ruido es una señal de la naturaleza

Maleta Santera / Temporal de Santa Rosa (2015): http://34s56w.org/maleta/

En una serie de instalaciones que venía realizando, se detectaba la presencia del que entraba al espacio expositivo y según la cantidad de movimientos que efectuaba, provocaba el remix sonoro y visual. Cuando uno entraba y caminaba, se sucedía el ruido y cuando uno se quedaba quieto, todo quedaba más estable. El visitante se daba cuenta inmediatamente de que él era el causante de eso, con sus movimientos oficiaba de *remixer sonoro visual*. Es una aproximación muy lúdica, porque produce inmediatamente ese deseo de moverse. Al girar, es cuando se produce más ruido, y todo el mundo terminaba girando. La persona que visitaba el lugar, se sentía como la tormenta. Esa instalación tenía también una piconet –que es una red pequeña–, de Bluetooth, que te enviaba automáticamente una estampita de Santa Rosa a tu celular, como una especie de otorgación automática de protección. Era increíble el enganche que tenía con la gente, y particularmente con los niños. Tengo un par de vídeos de niños diciendo mientras giran: “¡soy la tormenta!” A mí, cuando empiezan a surgir esa especie de comunicación o compromisos lúdicos me fascina, porque además, lo lúdico para mí es parte de la vida. Es una puerta de entrada a un montón de conocimientos y un montón de sensaciones. Genera comunidad a través de lo vivencial. Lo lúdico siempre está presente en mis piezas.

Máquinas virtuales

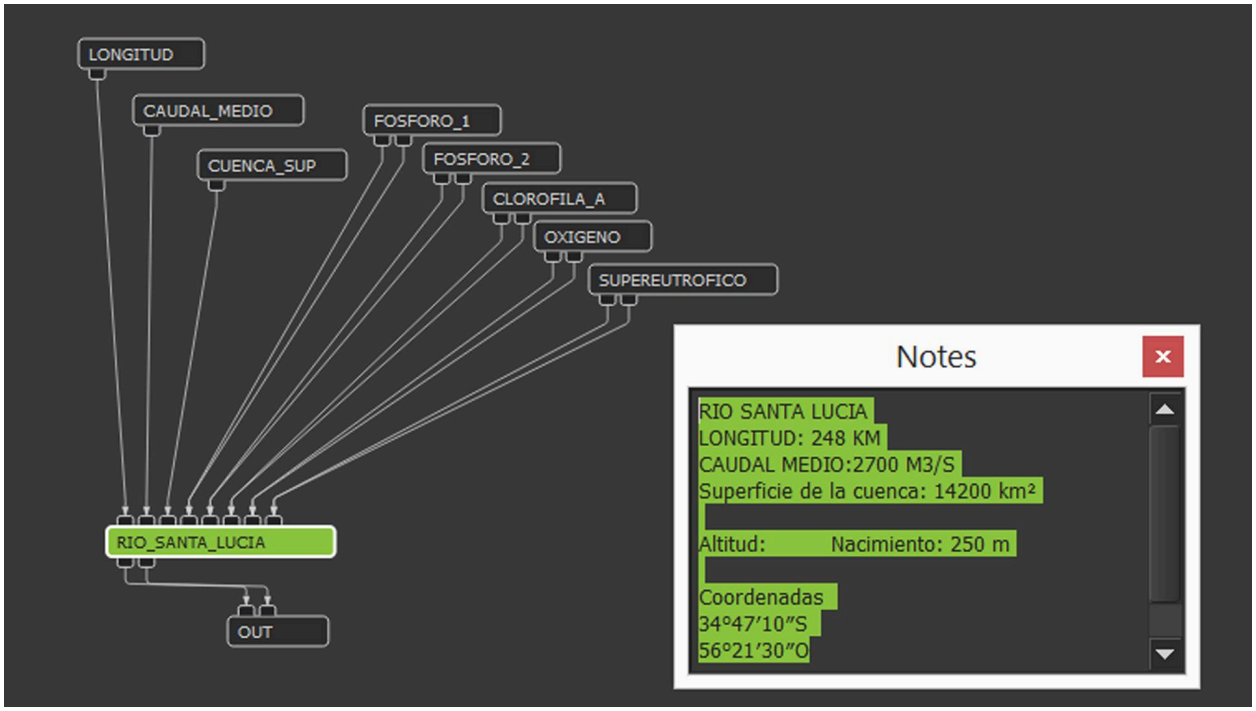
Otra parte de mi trabajo, que se vincula con el proyecto del temporal, son las sonificaciones. Se trata de técnicas de conversión de datos a sonido, siguiendo determinados parámetros que uno es libre de elegir, pero que aplicados de una manera lógica y coherente se puede llegar a tener resultados interesantes. Por ejemplo, trabajo mucho con ciudades puerto. El tema de los barcos siempre me ha interesado, también el tema de las radiocomunicaciones y los faros. Balizamientos y barcos, a mí me pueden. Como siempre estoy observando eso, hago talleres de observatorios sonoros, me gusta ese juego de observar sonidos. En realidad, es observar datos y convertirlos en sonidos. He trabajado con los puertos de Liverpool, Lisboa, el Estrecho Magallanes, Punta Arenas, San Salvador de Bahía, ahora estoy en Valparaíso. Montevideo por supuesto, Barcelona, entre otros. Lo que trato es de describir un lugar a partir de los datos que lo definen, pero todo traducido a sonidos. El clima y las definiciones geográficas básicas –perímetros, áreas, longitudinales, demografía, etcétera–, son lo primero que entra para la definición del lugar. Por ejemplo, con respecto a lo climatológico, en un año tengo doce temperaturas medias mensuales, con esos datos puedo generar una melodía de doce notas, una secuencia sonora. Se pasa esa temperatura a información MIDI o directamente a frecuencia. Trabajo muchísimo con los vientos, las temperaturas, las presiones, la humedad, las lluvias, fuerzas del mar, mareas, profundidades, el tráfico y el balizamiento marítimo. Esa es la base y arriba agrego todo lo que es sociedad, lo que es la geografía social –población, barrios, alturas, organizaciones sociales dentro de la ciudad. Pero con lo primero que trabajo es con el clima, manteniendo el mismo criterio algorítmico para cada lugar, procurando, mediante algoritmos, que esos datos estén dentro de frecuencias audibles. A este proceso yo le llamo armar máquinas virtuales, generadoras de sonificación, que tiene muchos inputs, muchos módulos intermedios y un output que es el track sonoro. De este modo voy generando capas sonoras que a nivel de textura tienen su propia explicación de lo que representan. Cuando armo un concierto, busco que se me genere una paleta sonora y a partir de esa paleta sonora y con un criterio más estético, paso a componer en tiempo real.

Bahía de Montevideo Sonificación de la Bahía de Montevideo (2019): http://34s56w.org/mvd

En relación al vínculo entre el paisaje sonoro y el paisaje visual, mi proceso nunca es estrictamente sonoro. Desde el paradigma al que llegué en los años noventa con el tema digital, toda esa transdisciplina, esa mezcla de concebir realidades, es donde encontré un lugar para estar. Siempre pienso en lo sonoro, pero estoy viendo cosas y pienso maneras de cómo sincronizar esas cosas. Por ejemplo, si hago un faro siempre lo visito, lo grabo en vídeo funcionando, lo mismo con las balizas. Hago expediciones nocturnas y al atardecer, espero que encienda el faro y lo registro. Lo hago porque sé que lo voy a utilizar después para que se asocie –lo visual–, al patrón rítmico –lo sonoro–, que marca que sea sinestésico. En el proyecto Bahía de Montevideo, cuando aparecen imágenes del puerto al amanecer, al atardecer, en distintos momentos del día, fue el sonido que me obligó a trabajar las imágenes de esa manera. Cuando hice toda la investigación del área, la profundidad del perímetro, la altura del cerro, toda la parte geográfica y física de la bahía, al hacer los cálculos sonoros, me quedó un Re menor 7, que es una cosa como tristona, tan uruguaya.

Sonificaciones del clima

Siempre estoy investigando aspectos climatológicos, cada vez más. También, he trabajado con la cuenca del río Santa Lucía –no los aspectos climatológicos, sino el estado del agua–, ese proceso lo tengo aún abierto. Para involucrar más el tema del clima, estoy pensando cómo empezar a comparar sonificaciones –solo del clima–, cada diez años, por ejemplo. Ver qué sucede con el clima. Me gustaría empezar a categorizarlo, más ahora que hay mayor disponibilidad de esos datos. Esas comparativas serían muy interesantes, más que nada para saber dónde y cómo estamos parados. La traducción sonora de un dato permite que lo que uno escucha le llegue más directo, de una manera más vivencial.



Sonificación de los datos de contaminación de la cuenca del río Santa Lucía (2019): http://34s56w.org/santalucia/

***